

**Приложениеб**

к ОПОП-П по специальности

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

*код и наименование профессии/специальности*

**Дополнительный профессиональный блок**

**по запросу работодателя**

ООО «Нью фэшн лук»

*наименование организации-работодателя*

ГБПОУ «Тверской промышленно-экономический колледж»

*наименование образовательной организации*

2023 г.

## **Содержание**

**Раздел 1. Матрица компетенций выпускника (профессиональных и корпоративных компетенций), формируемых по запросу работодателя**

**Раздел 2. Планируемые результаты освоения дополнительного профессионального блока**

**Раздел 3. Структура дополнительного профессионального блока**

3.1. Учебный план

3.2. План обучения на предприятии с учетом специфики требований конкретного производства

3.3. Рабочая программа профессионального модуля

3.4. Рабочая программа учебной дисциплины

## **РАЗДЕЛ I. МАТРИЦА КОМПЕТЕНЦИЙ ВЫПУСКНИКА (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И КОРПОРАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ), ФОРМИРУЕМЫХ ПО ЗАПРОСУ РАБОТОДАТЕЛЯ**

1. Матрица компетенций выпускника (далее – МК) с учетом единого подхода подготовки рабочих кадров представляет собой совокупность взаимосвязанных между собой общих и профессиональных компетенций, определенных ФГОС СПО, а также требований профессиональных стандартов (далее – ПС) или единых квалификационных справочников при отсутствии ПС и запросов организации-работодателя к квалификации специалиста, которые должны быть сформированы у обучающегося по завершении освоения ОПОП.

2. МК разработана для специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям)** как результат освоения ОПОП, соответствующий требованиям запросам организаций, действующих в реальном секторе экономики.

3. МК включает в себя профессиональную и надпрофессиональную части.

4. Профессиональная часть МК представляет собой матрицу профессиональных компетенций выпускника, формируемых при освоении видов деятельности по запросу работодателя, и трудовых функций действующих профессиональных стандартов или иных документов.

5. Надпрофессиональная часть МК представляет собой интеграцию ОК, заявленных ФГОС СПО, и заявляемых организацией-работодателем обобщенных поведенческих моделей специалиста на рабочем месте (корпоративная культура).

6. Краткое описание и характеристика показателей сформированности корпоративных компетенций приведены в приложении к модели компетенций.

7. МК позволяет конструировать при помощи цифрового конструктора компетенций образовательные программы подготовки квалифицированных специалистов, рабочих и служащих, наиболее востребованных на региональном рынке труда в конкретном секторе экономики под запрос конкретных предприятий.

**Профессиональная часть матрицы компетенций выпускника  
по запросу работодателя**

Трудовые функции в соответствии с профессиональными стандартами (или иными нормативными документами)		Дополнительные виды деятельности, сформированные по запросу работодателя(ей)	
		Оформление приложений, лендингов и сайтов	
<b>ПС 11.013Графический дизайнер</b>			
ОТФ С Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ТФ С/01.7	ПК5.1	
	ТФ С/02.7	ПК5.2	
	ТФ С/03.7	ПК5.3	
	ТФ С/04.7	ПК5.4	

**Надпрофессиональная часть матрицы компетенций выпускника  
по запросу работодателя**

Корпоративные компетенции	Требуемый показатель выраженности корпоративной компетенции			Реализуемые общие компетенции согласно ФГОС СПО
	Уровень ограниченной компетенции	Уровень базовый	Уровень мастерства	
КК 01. Планирование и организация деятельности	–	–	+	ОК 02
КК 02. Ориентация на результат	–	–	+	ОК 03
КК 03. Креативность и способность искать нестандартные решения	–	+	+	ОК 09 ОК 10
КК 04. Клиентоориентированность	–	+	+	ОК 01 ОК 05 ОК 06
КК.05. Коммуникативность	–	+	+	ОК 01 ОК 05
КК 06. Командность	–	+	+	ОК 04 ОК 06

### Характеристика корпоративных компетенций

Корпоративные компетенции	Характеристика
КК 01. Планирование и организация деятельности	Эффективно планирует свою деятельность: декомпозирует задачи на подзадачи, планирует этапы выполнения, расставляет приоритеты по принципу важно/срочно, самостоятельно рассчитывает и использует необходимые ресурсы, самостоятельно ориентируется в соотношении (процент) резервов и затрат.
КК 02. Ориентация на результат	Ставит перед собой сложные цели, определяет количественные и качественные критерии успеха, формирует четкий образ результата (ключевой показатель эффективности). Сталкиваясь со сложностями и препятствиями, предлагает свои варианты решения и осуществляет их. Выполняет принятые на себя обязательства в срок и в полном объеме. Самостоятельно оценивает результат своей работы, видит достоинства и недостатки (предлагает способы их устранения в будущем), берет на себя ответственность за достигнутые показатели. Находит возможности улучшить полученный результат в дальнейшем.
КК 03. Креативность и способность искать нестандартные решения	Активно формулирует и предлагает новые решения, не боится критики; работает в режиме мозгового штурма; ищет новую информацию; избегает стереотипов; использует возможности для обучения
КК 04. Клиентоориентированность	Организует и ведет поиск новых клиентов, поддерживает долгосрочные отношения с ними, реализует навыки общения
КК.05. Коммуникативность	Умеет общаться на рабочие темы по делу, конструктивно и результативно; способен к позитивному общению, поддержанию контакта с руководством, подчиненными, коллегами. Имеет развитую речь, вербальную культуру; способность поддерживать отношения с партнерами по бизнесу. Умеет регулировать деловые конфликты
КК 06. Командность	Имеет представление об основных обязанностях других сотрудников подразделения и позитивные деловые отношения с коллегами. Стремится к взаимопомощи, взаимоподдержке и взаимопониманию с коллегами. Способен согласованно выполнять общие задачи

## Требуемый показатель выраженности корпоративной компетенции

Критерии выраженности	Уровень
<p>Все обязанности выполнены в полной мере. Многие результаты превосходят запланированные, достижения выходят за рамки непосредственных обязанностей. Все ключевые компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые для конкретной должности, развиты в достаточной степени или на уровне выше требуемого. Работник справился с внештатными ситуациями и достиг результатов, даже несмотря на возникшие незапланированные трудности. Проявляет необходимое поведение в нестандартных ситуациях повышенной сложности, передает знания другим.</p>	Уровень мастерства
<p>Выполнены основные обязанности. Результаты в основном соответствуют запланированным. Некоторые задачи выполнены не в полном объеме. Отдельные компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые на занимаемой работником должности, требуют развития. Поведение соответствует требованиям должности.</p>	Уровень базовый
<p>Работник выполняет свои ключевые обязанности лишь частично. Некоторые задачи не выполнены. Компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые для данной должности, развиты слабо. Есть конкретные промахи, которые можно четко сформулировать. В поведении слабо выражены корпоративные компетенции.</p>	Уровень ограниченной компетентности

## РАЗДЕЛ 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО БЛОКА

### 2.1. Профессиональные компетенции

Виды деятельности	Код и наименование компетенции	Код	Показатели освоения компетенции
ВД. 5 Оформление приложений, лендингов и сайтов	ПК 5.1. Проектирование и дизайн интерфейса	<b>Н5.1.01</b>	<b>Практический опыт:</b> разработки технического задания согласно требованиям заказчика
		<b>У 5.1.01</b>	<b>Умения:</b> разрабатывать концепцию проекта;
		<b>У 5.1.02.</b>	находить художественные специфические средства, новые образные решения для каждой творческой задачи;
		<b>У 5.1.03</b>	выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
		<b>У 5.1.04</b>	владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования
		<b>З 5.1.01.</b>	<b>Знания:</b> современные тенденции в области дизайна;
		<b>З 5.1.02.</b>	теоретические основы композиционного построения в графическом и объемнопространственном дизайне
		ПК 5.2. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации	<b>Н 5.2.01</b>
	<b>У 5.2.01.</b>		<b>Умения:</b> проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
	<b>У 5.2.02</b>		создавать целостную композицию на плоскости, применяя известные способы построения;
	<b>У 5.2.03</b>		использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;



	<b>У 5.2.04</b>	создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
	<b>У 5.2.05</b>	изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;
	<b>У 5.2.06</b>	проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;
	<b>У 5.2.07</b>	владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;
	<b>З 5.2.01.</b>	<b>Знания:</b> законы создания колористики;
	<b>З 5.2.02.</b>	закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
	<b>З 5.2.03.</b>	законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
	<b>З 5.2.04.</b>	преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
	<b>З 5.2.05</b>	принципы и методы эргономики
ПК 5.3. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации	<b>Н 5.3.01</b>	<b>Практический опыт:</b> осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
	<b>У 5.3.01.</b>	<b>Умения:</b> использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;
	<b>У 5.3.02.</b>	осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;
	<b>У 5.3.03.</b>	осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей

	<b>З 5.3.01</b>	<b>Знания:</b> систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 5.4. Проектирование взаимодействия пользователя с системой	<b>Н 5.4.01</b>	<b>Практический опыт:</b> проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
	<b>У 5.4.01</b>	<b>Умения:</b> производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования
	<b>З 5.4.01</b>	<b>Знания:</b> методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта

**РАЗДЕЛ 3. СТРУКТУРА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО БЛОКА**

**3.1. Учебный план по программе подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ)**

Индекс	Наименование	Всего, ак.ч.	В т.ч. в форме практической подготовки	Рекомендуемый курс обучения
1	2	3	4	5
<b>ДПБ</b>	<b>Дополнительный профессиональный блок ООО «Нью фэшн лук»</b>	1214	908	
	<b>Общепрофессиональный цикл</b>	<b>942</b>	<b>686</b>	<b>2-4</b>
ОП.08	Информационное обеспечение профессиональной деятельности	82	74	2
	<b>Профессиональный цикл</b>			
<b>ПМ.05</b>	<b>Оформление приложений, лендингов и сайтов</b>	<b>272</b>	<b>222</b>	<b>3, 4</b>
МДК.05.01	Верстка и дизайн брошюр	68	48	3
МДК.05.02	3D-моделирование	48	38	4
МДК.05.03	Разработка сайтов	48	38	4
УП.05	Учебная практика	36	36	4
ПП0.5	Производственная практика	72	72	4
<b>Итого:</b>		1214	908	

### 3.2. План обучения на предприятии с учетом специфики требований конкретного производства

№ п/п	Содержание практической подготовки (виды работ)	ПМ		Длительность обучения (в часах)	Семестр обучения	Наименование рабочего места	Ответственный от предприятия (при необходимости)
		Код	Наименование				
1. 2.	Поэтапное создание 3D-проекта Подготовка докладов и создание презентаций по проделанному проекту.	ПМ.05	Оформление приложений, лендингов и сайтов	36	4	Лаборатория «Графический дизайн»	
1. 2. 3. 4.	Выполнение тематических векторных рисунков (плакат, коллаж, визитка, баннер). Создание брошюры в векторном графическом редакторе. Создание Web-сайта по заданной тематике: Тестирование, обзор и запуск.	ПМ.05	Оформление приложений, лендингов и сайтов	72	4	ООО «Нью фэшн лук»	

### **3.3. Рабочая программа профессионального модуля**

#### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПМ.05 Оформление приложений, лендингов и сайтов»**

**Дополнительный профессиональный блок/Профессиональный цикл**

**2023 г.**

## ***СОДЕРЖАНИЕ***

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
МОДУЛЯ**

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

## ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### ПМ.05 Оформление приложений, лендингов и сайтов

#### 1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Оформление приложений, лендингов и сайтов» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

##### 1.1.1. Перечень общих компетенций

<i>Код</i>	<i>Наименование общих компетенций</i>
<b>ОК 01.</b>	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
<b>ОК 02.</b>	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
<b>ОК 04.</b>	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами
<b>ОК 05.</b>	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
<b>ОК 09.</b>	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
<b>ОК 10.</b>	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
<b>ОК П.</b>	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

##### 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

<i>Код</i>	<i>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций, сформированных по запросу работодателя(ей)</i>
<b>ВД 5</b>	<b>Оформление приложений, лендингов и сайтов</b>
<b>ПК 5.1.</b>	Проектирование и дизайн интерфейса
<b>ПК5.2.</b>	Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации
<b>ПК5.3.</b>	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации
<b>ПК5.4.</b>	Проектирование взаимодействия пользователя с системой

##### 1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Владеть навыками	<b>Н5.1.01</b>	<b>Практический опыт:</b> разработки технического задания согласно требованиям заказчика проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
	<b>Н 5.2.01</b>	
	<b>Н 5.3.01</b>	
	<b>Н 5.4.01</b>	

Уметь	<p>У 5.1.01 У 5.1.02 У 5.1.03 У 5.1.04</p> <p>У 5.2.01. У 5.2.02 У 5.2.03 У 5.2.04 У 5.2.05 У 5.2.06 У 5.2.07</p> <p>У 5.3.01. У 5.3.02. У 5.3.03.</p> <p>У 5.4.01</p>	<p><b>Умения:</b> разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образные решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, применяя известные способы построения; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом</p> <p>использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p> <p>производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования</p>
Знать	<p>З 5.1.01 З 5.1.02</p> <p>З 5.2.01. З 5.2.02. З 5.2.03. З 5.2.04. З 5.2.05</p> <p>З 5.3.01</p> <p>З 5.4.01</p>	<p><b>Знания:</b> современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и объемнопространственном дизайне законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта</p>

## 1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов 272

в том числе в форме практической подготовки 222

Из них на освоение МДК 164

в том числе самостоятельная работа \_\_\_\_\_

практики, в том числе учебная 36

производственная 72

Промежуточная аттестация \_\_\_\_\_



## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, ак. час.						
				Обучение по МДК					Практики	
				Всего	В том числе					
					Лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)	Самостоятельная работа <sup>1</sup>	Промежуточная аттестация	Учебная	Производственная
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	МДК.05.01 Верстка и дизайн брошюр		48	68						
ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК05	МДК.05.02 3D-моделирование		38	48						
ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05,	МДК.05.03 Разработка сайтов		38	48						

<sup>1</sup>Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема профессионального модуля в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием междисциплинарного курса.

<b>OK09, OK10, OK П KK01, KK02, KK03, KK04, KK06</b>										
	Учебная практика	<b>36</b>	36						<b>36</b>	
	Производственная практика	<b>72</b>	72							<b>72</b>
	Промежуточная аттестация	<b>X</b>	<i>X</i>							
	<b><i>Всего:</i></b>	<b>272</b>	<b>222</b>	<b>164</b>	<b>124</b>				<b>36</b>	<b>72</b>

## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Код ПК, ОК	Код Н/У/З
1	2	3	4	5
<b>Раздел 1. Оформление приложений, лендингов и сайтов</b>		<b>часы / часы</b>		
<b>МДК.05.01 Верстка и дизайн брошюр</b>		<b>68 / 48</b>		
Тема 1. Работа с кривыми	<b>Содержание</b>	<i>12 часов</i>		
	<b>Графическая информация средства отображения информации</b> (4 часа)  Классификация сведений или данных, представленных в виде схем, эскизов, изображений, графиков, диаграмм, символов.		ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
	<b>Технологии обработки графической информации</b> (4 часа)  Значение векторного графического редактора в решении оформительских проблем, повышение качества продукции. Интерфейс системы, панели, меню. Создание нового документа, сохранение и открытие документа.			
	<b>Представление графической информации в различных форматах</b> (4 часа)  Способы хранения информации в файле (растровый, векторный), а также форму хранения информации (используемый алгоритм сжатия).			
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>36 часов</b>		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание и редактирование объектов векторной графики (линия, графические примитивы)</li> <li>2. Заливка объектов. Создание произвольных объектов</li> <li>3. Привязка объектов</li> <li>4. Группировка, комбинирование и формирование объектов</li> <li>5. Работа с текстом</li> <li>6. Изменение формы рамок простого текста</li> <li>7. Изменение формы фигурного текста и редактирование букв как графических объектов</li> <li>8. Размещение текста вдоль кривых</li> <li>9. Использование интерактивных инструментов перетекание, контур, искажение</li> <li>10. Использование интерактивных инструментов оболочка, выдавливание, тень, прозрачность</li> <li>11. Импорт рисунков и их обработка</li> <li>12. Создание сложных эффектов</li> <li>13. Создание растровых изображений</li> <li>14. Выделение объектов</li> <li>15. Изменение размеров изображения, использование инструментов трансформирования</li> <li>16. Регулировка тонового и цветового баланса</li> <li>17. Работа со слоями, применение эффектов слоев</li> <li>18. Использование инструмента Художественное оформление.</li> </ol>		<p>ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06</p>	<p>Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05</p>
Тема 2. Верстка брошюры	<b>Содержание</b>			
	<b>Основные форматы графических файлов</b> (4 часа) Классификация форматов файлов.			
	<b>Цифровое выполнение печатной формы.</b> (4 часа) Цветопроба. Печать. Проект многостраничной брошюры в программе. Верстка брошюры, шаблоны и стили, кадрирование изображений, создание палитры из рисунка. Создание визиток и календарных сеток	<i>8 часов</i>	<p>ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06</p>	<p>Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05</p>

	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<i>12 часов</i>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Работа с градиентами (1 час)</li> <li>2. Работа с текстом (1 час)</li> <li>3. Создание коллажа (2 часа)</li> <li>4. Применение фильтров (2 часа)</li> <li>5. Удаление дефектов рисунка (2 часа)</li> <li>6. Обработка фотографии (2 часа)</li> <li>7. Создание брошюры (2 часа)</li> </ol>		ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
<b>МДК.05.02 3D-моделирование</b>		<b>48/ 38</b>		
Тема 1. Основы трехмерного моделирования	<b>Содержание</b>	<i>10 часов</i>		
	<b>3D-моделирование. Твердотельное моделирование</b> (2 часа) Модель детали. Построение модели геометрических тел		ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК05	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
	<b>Интерфейс программы</b> (4 часа) Создание моделей булевыми операциями. Экструдирование. Сдвиг.			
	<b>Выбор и наложение материалов</b> (4 часа) Подбор и установка источников света. Выбор рендера. Визуализация			
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>38 часов</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Приобретение навыков работы в системе трёхмерного моделирования.</li> <li>2. Создание и Редактирование Объектов.</li> <li>3. Использование ламп и камер.</li> <li>4. Использование материалов и текстур.</li> </ol>				

	<p>5. Использование настроек Окружения.  6. Применение трассировки Лучей (зеркальное отображение,  7. Применение Анимации.  8. Добавление 3D Текста.  9. Использование NURBS и Мета-Поверхностей.  10. Применение модификаторов.  11. Использование Системы Частиц и их Взаимодействие.  12. Связывание Объектов Методом Родитель-Потомок.  13. Работа с Ограничителями.  14. Использование Арматуры (кости и скелет).  15. Применение Системы мягких тел (Soft Bodies).  16. Создание Пружин.  17. Создание Резьбы и Шестеренок.  18. Использование Редактора Видео Последовательностей.  19. Создание тематического видеоролика.</p>		<p>ОК П  КК01, КК02,  КК03, КК05</p>	<p>У 1.2.01, У 1.2.02  У 1.2.03, У 1.2.04  У 1.2.05, У 1.2.06  У 1.2.07  З 1.2.01, З 1.2.02  З 1.2.03, З 1.2.04  З 1.2.05</p>
<b>МДК 05.03.Разработка сайтов</b>		48/ 38		
Тема 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна	<b>Содержание</b>	<b>4 часа</b>		
	<b>Web- сайт. Классификации вебсайтов</b> (1 час) Интернет, всемирная паутина. Вебсайт, Web- страница, web-сервер. Классификация сайтов по интерактивности, по частоте изменения, по использованию технологий, по функциональному назначению		<p>ПК5.1, ПК5.2  ОК01, ОК02,  ОК09, ОК П  КК01, КК03</p>	<p>Н1.1.01  У 1.1.01, У 1.1.02  У 1.1.03, У 1.1.04  З 1.1.01, З 1.1.02  Н 1.2.01  У 1.2.01, У 1.2.02  У 1.2.03, У 1.2.04  У 1.2.05, У 1.2.06  У 1.2.07  З 1.2.01, З 1.2.02  З 1.2.03, З 1.2.04  З 1.2.05</p>
	<b>Этапы разработки web-сайта</b> (1 час) Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе. Основные элементы, размещаемые на web-странице. Формирование образа будущего сайта			
	<b>Навигационная структура web-сайта</b> (1 час) Модели организации сайта: линейная организация, иерархия, решетка. Удобство использования и структуры сайта. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации»			
	<b>Формат web- страницы.Формат страницы Лендинга</b> (1 час) Типы формата web-страниц: «резинковый» дизайн; «кверху от сгиба»; панорамные страницы; подгон страницы. Выбор формата и типа сайта.			

	<p><b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка информационной архитектуры (2 часа)</li> <li>2. Уровень набора возможностей Дизайн интерфейса, дизайн навигации (2 часа)</li> <li>3. Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. (2 часа)</li> <li>4. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. (2 часа)</li> <li>5. Выбор формата и типа сайта (2 часа)</li> </ol>	<p><b>10 часов</b></p>		
<p>Тема 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна</p>	<p><b>Содержание</b></p> <p><b>Основные правила web-дизайна</b> (1 час)  Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стиля. Дизайн домашней страницы</p> <p><b>Web-графика. Основные графические элементы на вебстраницах</b> (1 час)  Выставочная графика, фон, логотип, баннер, визуалы. Основные графические форматы, используемые на страницах web-сайта: gif, jpeg, png. Палитра и диффузия. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы</p> <p><b>Язык разметки гипертекста HTML</b> (2 часа)  Определение. Назначение и принцип работы. Теги одиночные и контейнерные. Структура HTML документа. Основные теги форматирования текста. Заголовки, параграф, шрифт. Списки. Логическое и физическое форматирование. Представление цветов в документе. Теги вставки линий, изображений. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки.</p> <p><b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b></p>	<p><i>4 часа</i></p>	<p>ПК5.1, ПК5.2  ОК01, ОК02,  ОК09, ОК П  КК01, КК03</p>	<p>Н1.1.01  У 1.1.01, У 1.1.02  У 1.1.03, У 1.1.04  З 1.1.01, З 1.1.02  Н 1.2.01  У 1.2.01, У 1.2.02  У 1.2.03, У 1.2.04  У 1.2.05, У 1.2.06  У 1.2.07  З 1.2.01, З 1.2.02  З 1.2.03, З 1.2.04  З 1.2.05</p>
		<p><i>22 часа</i></p>		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание фреймов и их оптимизация.</li> <li>2. Оптимизация графики для web-страниц с использованием фреймов</li> <li>3. Использование таблиц для оформления страниц</li> <li>4. Создание динамических эффектов средствами программы DreamWeaver</li> <li>5. Проектирование Web-сайта.</li> <li>6. Разработка креативной концепции сайта.</li> <li>7. Создание дизайн-концепции сайта.</li> <li>8. Создание макетов страниц.</li> <li>9. Создание мультимедиа и FLASH-элементов.</li> <li>10. Работа с различными программами создания графических элементов Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы</li> <li>11. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки</li> </ol>		ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
Тема 3. INTERNET/INTRAN ET системы	<b>Содержание</b>	<i>2 часа</i>		
	<b>Представления о технических и программных средствах телекоммуникационных технологий (1 час)</b> Интернет-технологии, способы и скоростные характеристики подключения, провайдер.		ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
	<b>Типы серверов и виды подключения (1 час)</b> Типы серверов и их классификация. Виды и типы подключения к Интернету			
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<i>6 часов</i>		
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Моделирование и проектирование INTERNET/INTRANET системы. (1 час)</li> <li>2. Онлайн-редактирование изображений (1 час)</li> <li>3. Дизайн домашней страницы (2 часа)</li> <li>4. Вёрстка страниц и шаблонов (1 час)</li> <li>5. Оптимизация и размещение материалов сайта. (1 час)</li> </ol>		ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02



				У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
<b>Тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1</b> Создание презентаций, подготовка докладов. Освоение Интернет-ресурсов по дизайну. Предпроектные исследования: сбор, анализ, обобщение и концептуализация информации. Создание документа, используя возможности векторного графического редактора. Исследовательская и творческая работа, выполнение проектных заданий. Техники и приемы оформления и подачи дизайнпроектов на разных стадиях проектирования. Методы обоснования и защиты проектных решений. Способы исполнения и подготовки макетов к размещению в сети Интернет.				*
<b>Учебная практика раздела 1</b> <b>Виды работ</b> 1. Поэтапное создание 3D-проекта: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Моделирование (создание объекта).</li> <li>• Создание материалов (шейдинг).</li> <li>• Освещение (создание реалистичных теней).</li> <li>• Анимация.</li> <li>• Визуализация (рендеринг).</li> </ul> 2. Подготовка докладов и создание презентаций по проделанному проекту.				*
<b>Производственная практика раздела 1</b> <b>Виды работ</b> 1. Выполнение тематических векторных рисунков (плакат, коллаж, визитка, баннер). 2. Создание брошюры в векторном графическом редакторе. 3. Создание Web-сайта по заданной тематике: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сбор информации.</li> <li>• Дизайн.</li> <li>• Создание контента.</li> <li>• Разработка.</li> </ul>				*

4. Тестирование, обзор и запуск.			
<b>Всего</b>	*		

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:**

Лаборатория «Графический дизайн».

Оснащенные базы практики в соответствии с п 6.1.2.5 образовательной программы по специальности.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен другими изданиями.

##### **3.2.1. Основные печатные издания**

1. Дэвид Эйри. «Логотип и фирменный стиль». Руководство дизайнера (2-е издание). Питер. 224 - стр., 2022г.
2. Найджел Френч.«Профессиональная верстка в InDesign». ДМК-Пресс, 2020 г.
3. Гладченков А. Д. «Технология трехмерного моделирования в Blender 3D» Учебное пособие. Флинта, 2021г.

##### **3.2.2. Основные электронные издания**

1. Лобанов Е.Ю. «Дизайн проектирование». Учебник.
2. Шитов В.Н., Успенский В.Н. «Графический дизайнер и мультимедиа». Учебное пособие. для студентов СПО.
3. ТучкевичЕ. И. «AdobeIllustratorCC 2022. Мастер-класс». Цифровая книга. Издательство: БХВ.
4. Кузина, Е. А. «Проектирование интерьера и оборудования магазинов: учебное пособие для среднего профессионального образования».Юрайт, 2023. 121 с. (Профессиональное образование).

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П	разработка технического задания согласно требованиям заказчика	Экспертное наблюдение выполнения практических работ; Экспертная оценка на практическом занятии; Оценка правильности созданного документа; Оценка выполнения практических заданий; Зачеты по разделам профессионального модуля
ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П	проведение предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов	Экспертная оценка на практическом занятии; Экспертная оценка выполнения практического задания; Зачеты по разделам профессионального модуля
ПК5.3 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П	осуществление процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	Экспертная оценка на практическом занятии; Экспертная оценка выполнения практического задания; Зачеты по разделам профессионального модуля
ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П	проведение расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	Оценка правильности созданного документа; Зачеты по учебной и производственной практике и по разделам профессионального модуля

### **3.4. Рабочая программа учебной дисциплины**

#### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **ОП.08 «Информационное обеспечение профессиональной деятельности»**

**Дополнительный профессиональный блок/Общепрофессиональные дисциплины**

2023 г.

## ***СОДЕРЖАНИЕ***

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ  
ДИСЦИПЛИНЫ**

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.08 «Информационное обеспечение профессиональной деятельности»

## 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Программа учебной дисциплины ОП.08 «Информационное обеспечение профессиональной деятельности» является частью дополнительного профессионального блока ОПОП-П по специальности СПО 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)»

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии следующих общих компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;

ОК П. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Код умений	Умения	Код знаний	Знания
ПК 1.1	У 1.1.02	находить художественные специфические средства, новые образные решения для каждой творческой задачи	З 1.1.01	современные тенденции в области дизайна
	У 1.1.03	выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта	З 1.1.02	теоретические основы композиционного построения в графическом и объемнопространственном дизайне
ПК 1.2	У 1.2.01	проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта	З 1.2.01	закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия

	У 1.2.02	создавать целостную композицию на плоскости, применяя известные способы построения	З 1.2.02	законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику)
ОК 01	У 1.1.01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте	З 1.1.01	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить
	У 1.1.02	анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части	З 1.1.02	основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте
ОК 02	У 2.1.01	определять задачи поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска	З 2.1.01	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности
	У 2.1.02	структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска	З 2.1.01	приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации
ОК 03	У 3.1.01	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию	З 3.1.01	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология
	У 3.1.01	определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	З 3.1.01	возможные траектории профессионального развития и самообразования
ОК 04	У 4.1.01	организовывать работу коллектива и команды	З 4.1.01	психологические основы деятельности коллектива



		взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности		психологические особенности личности; основы проектной деятельности
ОК 05	У 5.1.01	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе	З 5.1.01	особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 09	У 9.1.01	применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение	З 9.1.01	современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности
ОК 10	У 10.1.01	понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы	З 10.1.01	правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы
ОК 11	У 11.1.01	выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план	З 11.1.01	основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	123
<b>в т.ч. в форме практической подготовки</b>	74
в т. ч.:	
теоретическое обучение	8
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	74
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
<i>Самостоятельная работа</i>	41
<b>Промежуточная аттестация Дифференцированный зачет</b>	2

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	Код Н/У/З
1	2	3	4	
<b>Раздел 1 Использование автоматизированных систем управления в профессиональной деятельности</b>		<b>68/ 44</b>		
<b>Тема 1.1. Растровый графический редактор</b>	<b>Содержание</b>	<b>48</b>		
	<b>1. Основы работы в растровом графическом редакторе.</b> Значение растрового графического редактора в решении оформительских проблем, повышение качества продукции. Интерфейс системы, панели, меню.	2		
	<b>2. Работа с документом</b> Типы документов. Создание нового документа, сохранение и открытие документа.	2		
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>44</b>		
	1. Выделение объектов.	2		
	2. Создание рисунков, используя простые инструменты рисования.	2		
	3. Создание рисунков, используя сложные инструменты рисования.	2		
	4. Ретуширование старой фотографии.	2		
	5. Использование слоев при обработке рисунков	2		
	6. Работа с текстом. Текстовые эффекты.	2		
	7. Эффекты имитации.	2		
	8. Использование каналов.	2		
	9. Создание рисунка с помощью инструментов выделения.	2		
	10. Режимы наложения.	2		
	11. Использование различных методов создания коллажа.	2		
12. Создание кадров анимации.	2			
13. Эффект Ретро-кривых для фото.	2			
14. Создание и компоновка различных фрагментов в изображении.	2			

	15. Ретуширование с помощью инструмента «Точечная восстанавливающая кисть».	2		
	16. Использование масок.	2		
	17. Создание сложных графических изображений с использованием растровой графики.	2		
	18. Создание сложных многослойных графических изображений с использованием растровой графики.	4		
	19. Выполнение комплексного графического рисунка.	6		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Выполнение домашних заданий по теме 1.1. Создание презентаций, подготовка докладов. Создание документа, используя возможности растрового графического редактора. <b>Тематика внеаудиторной самостоятельной работы</b> Выполнение тематических рисунков (плакат, коллаж, визитка, баннер)	20		
<b>Раздел 2. Прикладное программное обеспечение в профессиональной деятельности</b>		<b>55</b>		
<b>Тема 2.1</b>	<b>Содержание</b>	<b>23</b>		
<b>Технология обработки текстовой информации</b>	<b>Текстовый и табличный процессоры</b> Настройка параметров редактора и документа. Сохранение и проверка информации. Исправление ошибок. Форматирование и редактирование текста документа, оформление документа.	2		
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>12</b>		
	20. Меню программы и панели инструментов. Создание, вызов и сохранение документов.	2		
	21. Ввод, редактирование, форматирование текста.	2		
	22. Создание колонок и списков.	2		
	23. Использование табуляции в тексте, автозамены, автотекста.	2		
	24. Создание таблиц.	2		
	25. Вставка объектов.	2		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Выполнение домашних заданий по теме 2.1. Создание презентаций, подготовка докладов, создание документа. <b>Тематика внеаудиторной самостоятельной работы</b> Оформление документа в программе MS Word.	9		

	<p>Добавление нумерованного (маркированного) списка в документ.</p> <p>Добавление автоматического оглавления в документ.</p> <p>Использование элементов табуляции.</p> <p>Создание и форматирование таблиц в документе.</p> <p>Вставка объектов в документ MS Word.</p> <p>Создание фирменных бланков организации.</p>			
<b>Тема 2.2 Технология обработки числовой информации.</b>	<b>Содержание</b>	<b>30</b>		
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>18</b>		
	29. Создание электронной книги.			
	30. Ввод и редактирование данных. Форматирование данных.			
	31. Работа с формулами.			
	32. Использование функций.			
	33. Создание таблицы и выполнение расчётов.			
	34. Работа со сложными ссылками и зависимостями.			
	35. Построение диаграмм.			
	36. Использование фильтров.			
37. Обработка данных и решение практических задач средствами.				
	<p><b>Самостоятельная работа обучающихся</b></p> <p>Выполнение домашних заданий по теме 2.2. Создание презентаций, подготовка докладов, рефератов, создание документа.</p> <p><b>Тематика внеаудиторной самостоятельной работы</b></p> <p>Оформление таблиц в программе Microsoft Excel.</p> <p>Работа с листами книги. Создание ведомости.</p> <p>Форматы ячеек, функции, работа с блоками.</p> <p>Создание баз данных в Microsoft Excel.</p>	<b>12</b>		
<b>Промежуточная аттестация Дифференцированный зачет</b>		<b>2</b>		
<b>Всего</b>		<b>123</b>		
<b>Промежуточная аттестация</b>		<b>2</b>		
<b>Всего:</b>				

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория «Графический дизайн».

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся (25 обучающихся)
- рабочее место преподавателя (1 место)
- АРМ по количеству обучающихся

Технические средства обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением,
- мультимедиапроектор,
- принтер

Программное обеспечение

- Операционная среда WindowXP/7
- MS Office ,
- Adobe Photoshop (или аналоги).

#### 3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

##### 3.2.1. Основные печатные издания

1. Гурский Ю.А., Жвалевский А.В. PhotoshopCS4 – Спб.: Питер 2022г. – 640 стр.
2. Сергеев А. П. «MicrosoftOffice» – М.: Издательский дом Вильямс, 2021г. – 314 стр.

##### 3.2.2. Основные электронные издания

1. Иллюстрированный самоучитель по Excel. [Электронный ресурс]: <http://selfteachers.ru>
2. Уроки по фотошопу. [Электронный ресурс]: <http://www.photoshop-master.ru/lessons.php>

##### 3.2.3. Дополнительные источники (при необходимости)

1. Билл Джелен, Майкл Александер. Переводчики: Л. Ильичева, Х. Малышева. «Сводные таблицы в Microsoft Excel.» М- Вильямс. Серия: Бизнес-решения. 2020г. – 448 стр.
2. Джим Демарко. «Excel для профессионалов.» – М АСТ, НТ Пресс. Переводчик: Е. Шанина. 2020г. – 298 стр.
3. Елена Кремень, Юрий Кремень. «Основы работы в Word.» - ТетраСистемс. Серия: Электронный гражданин. 2020г. – 288 стр.
4. Марти Мэттьюз, Кэрол Мэттьюз. « Microsoft Word» М НТ Пресс. Серия: Шаг за шагом. 2020г. – 400стр.

5. Олег Спиридонов, Надежда Вольпян. «Microsoft Word. От пользователя к специалисту». 2020 г. – 360стр.
6. Скотт Келби «Классические эффекты Photoshop» – М.: Издательский дом «Вильямс» 2021г. – 365 стр.
7. Куртис Фрай. Шаг за шагом. Переводчик: Михаил Райтман. «Microsoft Excel». – СПб.: ЭКОМ Паблишерз. Серия: Шаг за шагом. 2020г. – 524 стр.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<p><b>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- средства создания и редактирования графической информации;</li> <li>- основные функциональные возможности современных графических систем;</li> <li>- основные технологии создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств информационных и коммуникационных технологий.</li> </ul>	<p>Теоретических основ композиционного построения в графическом дизайне; Законов создания цветовой гармонии; Классификации программных приложений и их направленности; Программных приложений для хранения и передачи файлов-проектов графического дизайна</p>	<p>Оценка устного опроса</p> <p>Оценка письменного опроса</p> <p>Оценка выполнения практических заданий</p> <p>Оценка внеаудиторной работы в форме рефератов, сообщений, докладов, презентаций по выбору</p> <p>Оценка результатов промежуточной аттестации в виде дифференцированного зачета</p>
<p><b>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать и обрабатывать графические изображения с использованием прикладных программных средств;</li> <li>- создавать информационные объекты сложной структуры;</li> <li>- наглядно представлять числовые показатели и динамику их изменения с помощью программ.</li> </ul>	<p>Определять этапы решения задачи; Определять задачи поиска информации и структурировать получаемую информацию; Применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; Использовать современное программное обеспечение</p>	<p>Оценка выполненного компьютерного рисунка</p> <p>Оценка правильности созданного документа</p> <p>Оценка выполнения практических заданий</p> <p>Оценка результатов промежуточной аттестации в виде дифференцированного зачета</p>